GIMP 2.6



GIMP (**GNU Image Manipulation Program**) es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. Forma parte del proyecto GNU y está disponible bajo la Licencia pública general de GNU.

Es el programa de manipulación de gráficos disponible en más sistemas operativos (Unix, GNU/Linux, FreeBSD, Solaris, Microsoft Windows y Mac OS X, entre otros).

La interfaz de GIMP está disponible en varios idiomas, entre ellos: español, inglés (el idioma original), catalán, gallego, euskera, alemán, francés, italiano, ruso, sueco, noruego, coreano y neerlandés.

El nombre de GIMP en español se forma con las iniciales de Programa de Manipulación de Imágenes de GNU leídas de atrás para adelante.

Formatos soportados

GIMP lee y escribe la mayoría de los formatos de ficheros gráficos, entre ellos; JPG, GIF, PNG, PCX, TIFF, y también la mayoría de los psd (de Photoshop) además de poseer su propio formato abierto de almacenamiento de ficheros, el XCF. Es capaz también de importar ficheros en pdf y postcript (ps). También importa imágenes vectoriales en formato SVG creadas, por ejemplo, con Inkscape.

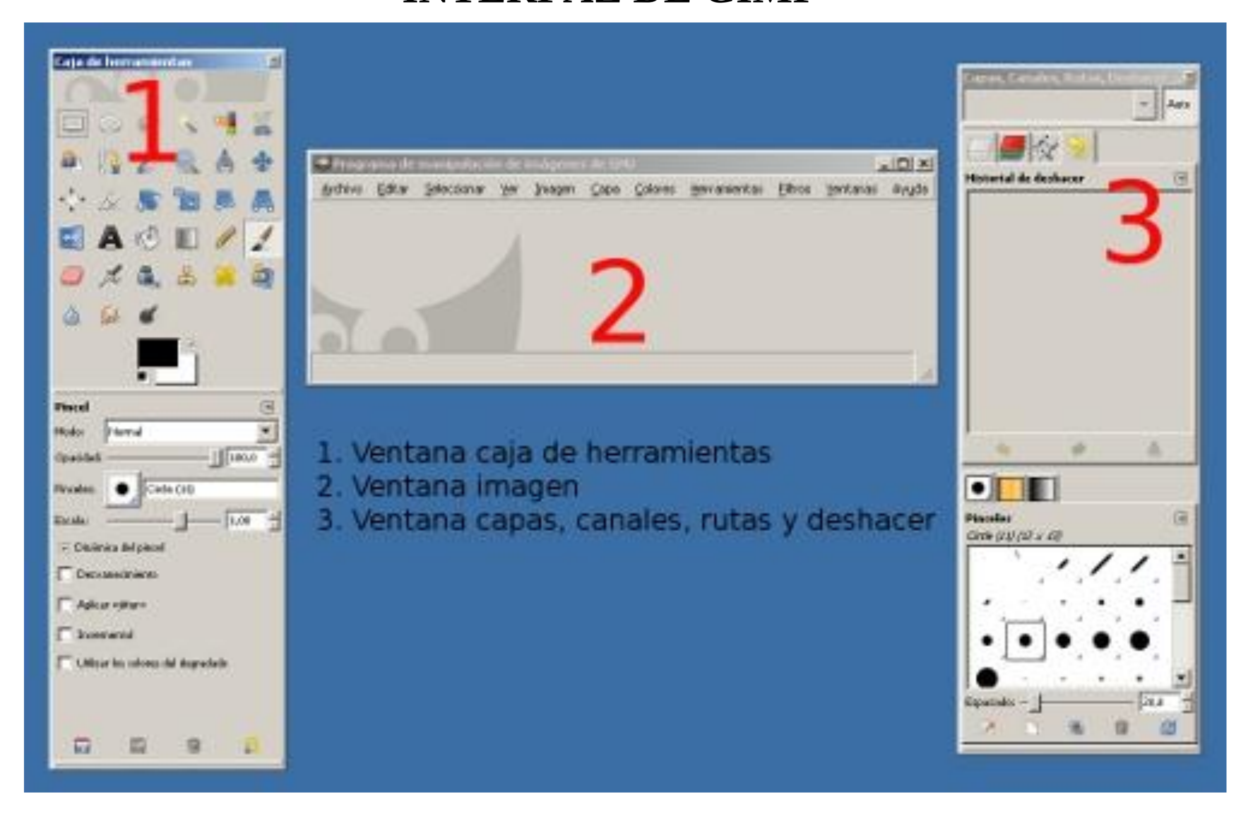
Pros

- Soporte para capas y canales
- Todas las herramientas esenciales de diseño
- Soporte para Script-Fu
- Botones grandes y descriptivos

Contras

- Algunos aspectos de la interfaz poco usables
- Arranque bastante lento

INTERFAZ DE GIMP



Activación de la herramienta

Puede acceder a esta **herramienta de selección cuadrada** de varias maneras:

- Desde el menú de la imagen Herramientas → Herramientas de selección → Selección rectangular.
- Clicando en el icono de la caja de herramientas.
- Empleando el atajo de teclado **R**.

La herramienta de selección elíptica se puede activar seleccionando Herramientas → Herramientas de selección → Selección elíptica desde el menú de la imagen. O desde la caja de herramientas haciendo clic sobre el icono ; o desde el teclado usando el atajo **E**.

Puede acceder a la **herramienta de lazo** de varias maneras:

- Desde la barra del menú de la imagen Herramientas → Herramientas de selección → Selección libre,
- pulsando sobre el icono de la herraienta en la caja de herramientas,
- usando el atajo de teclado **F**.

Puede acceder a la **herramienta tijeras** inteligentes de varias maneras:

- Desde la barra del menú de la imagen Herramientas → Selección → Tijeras inteligentes,
- pulsando sobre el icono de la herramienta en la caja de herramientas,
- usando el atajo de teclado **I**.

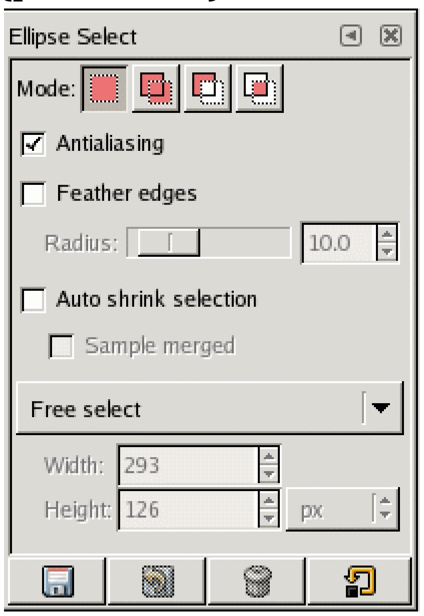
Puede encontrar **la herramienta de relleno** de cubeta en el menú de la imagen a través de: Herramientas → Herramientas de pintura → Relleno de cubeta

- También puede llamarla pulsando el icono de la herramienta: en la caja de herramienta.
- o presionando las teclas **Mayús**+**B**

Teclas modificadoras (predeterminadas) de la cubeta de relleno

- **Ctrl** cambia el uso de rellenar con color de fondo o rellenar con color de frente al vuelo.
- **Mayús** cambia el uso de rellenar colores similares o rellenar la selección completamente al vuelo.

Teclas modificadoras (por defecto) de herramientas de selecciones.



- **Ctrl**: presionar la tecla Ctrl luego de haber comenzado la selección, y mantenerla presionada hasta que se haya terminado la selección, hace que el punto de inicio se use como centro del rectángulo, en vez de usarse como una esquina. Note que si presiona la tecla Ctrl *antes* de haber comenzado la selección, ésta se sustraerá a la selección existente.
- **Shift**: presionar la tecla Shift luego de haber comenzado la selección, y mantenerla presionada hasta finalizar la selección, restringe los lados del rectángulo para que se forme un cuadrado. Note que si presiona la tecla Shift *antes* de comenzar la selección, ésta se añadirá a la selección existente.
- **Ctrl-Shift**: presionar ambas teclas luego de haber comenzado la selección produce la combinación de los dos efectos, y la selección es un cuadrado centrado en el punto inicial. Note que presionando estas teclas antes de comenzar la selección da como resultado la intersección de la selección actual con la existente.

